



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi yang telah dibuat penulis sebagai tugas akhir, perancangan *gesture* dan *posture* pada hewan *anthropomorphism* menjadi penting untuk menunjukkan perkembangan emosional karakter kepada penonton. Sehingga penonton tidak hanya memahami tapi juga merasakan perkembangan karakter melalui visualisasi hewan yaitu ayam. Dengan mempertahankan sifat fisik ayam pada umumnya dan menambahkan atribut *humanoid* agar membentuk sebuah gerakan baru sesuai kebutuhan film. Keseluruhan gerak melalui *posture* dan *gesture* didapatkan dari berbagai sumber seperti media internet, buku, dan akting oleh animator itu sendiri.

Penting bagi animator untuk mengetahui fungsi hewan tersebut dalam narasi. Banyak hewan yang dapat dikonotasikan sebagai baik ataupun jahat dan juga netral, penting untuk diketahui asal muasal paradigm berpikir tersebut. Melalui cerita jaman dahulu, tradisi dan banyak hal lainnya. Tidak kalah pentingnya untuk memahami hewan tersebut secara asli namun juga diberikan kepribadian yang sesuai dengan sifat alamiah hewan. Penonton kemudian akan menerima hal tersebut sebagai sesuatu yang nyata sebagai seorang tokoh.

Dalam proses studi pergerakan hewan yang diberikan sifat *anthropomorphism* penulis menemukan beberapa hal yang harus diperhatikan:

1. *Facial features* karakter menjadi sangat penting untuk memperjelas pergerakan yang terlihat. Meskipun dalam adegan pada film genre *action* tidak dapat dilihat dengan jelas. Tapi hal tersebut menguntungkan bagi para *animator* untuk bisa mendalami pergerakan yang dibuat.
2. Penonton sudah mempunyai ekspektasi akan sifat hewan tersebut, sehingga penting untuk memahami hewan secara nyata dan dalam animasi. Sehingga penambahan personalitas dan kepribadian lebih mudah diterima.
3. Penulis harus mengikuti arahan sutradara dalam mencapai gerakan yang diinginkan, tidak jarang gerakan tersebut mengalami perubahan untuk mencapai kebutuhan narasi.
4. Studi dan observasi hewan yang bersangkutan penting agar animator mengetahui tidak sebatas informasi secara verbal maupun lisan tapi secara visual dan bahkan interaksi langsung dengan hewan.
5. Dalam memperdalam studi karakter penting untuk mencoba *walk cycle* sebagai cara menunjukkan personalitas seorang tokoh.

5.2. Saran

Kepada mahasiswa yang ingin membuat animasi dengan hewan sebagai karakter utama, penulis memberi saran dengan membuat metafora dan menganggap karakter merupakan manusia tapi dengan penggambaran hewan. Dikarenakan pergerakan dari karakter tersebut merupakan pergerakan *animator* dengan sebuah media penyampaian seperti *software* 2D dan 3D perlu dipahami bahwa

pergerakkan karakter dalam animasi merupakan tanggung jawab *animator* sebagai aktor film yang dikembangkan. Hasil pergerakkan merupakan keseluruhan kerja keras yang diberikan *animator*.